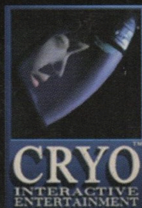
Dragon Lore II



Sommaire
Table of Contents
Inhaltsverzeichnis

FRANÇAIS

ENTREZ DANS LA LÉGENDE 4
L'INTERFACE 6
LE RÊVE DU GRAND DRAGON 12
CHRONIQUE DES HÉROS 16
CRÉDITS 57
AVERTISSEMENTS 59

ENGLISH

ENTER INTO THE LEGEND 22
THE INTERFACE 24
THE DREAM OF THE GREAT DRAGON 30
CHRONICLE OF THE HEROES 34
WARNING 59

DEUTSCH

UND SO BEGINNT DIE LEGENDE 40
SCHNITTSTELLE 42
DER TRAUM DES GROSSEN DRACHENS 48
CHRONIK DER HELDEN.. 52
EPILEPSIEHINWEIS 59

DRLMULTI-01

Quand le fils du Rêveur reprit sa longue errance
il déposa son coeur dans la terre endormie
Alors les seize dragons firent don de leur puissance
Aux peuples que le Temps précipite dans l'oubli

Lorsque le Seigneur Harssk en prenant son essor
embrasa les montagnes de son souffle enflammé
La terre s'éveilla et les yeux des Trois Morts
brûlèrent ceux qui osaient défier les Premiers Nés

Dans le sanctuaire perdu par delà les nuages
Le Cristallyan songe L'Adamostre frissonne
Le Grand Draconique dort et façonne les images
de nos vies que jamais le sommeil n'abandonne

Entrez dans la légende

Configurations nécessaires

CONFIGURATION MINIMUM
- PC 486 DX2 66
- 8 Mo Ram
- 13 Mo libres sur disque dur
- Carte vidéo compatible SVGA
- Lecteur CD-ROM 2X

CONFIGURATION RECOMMANDEE
- Pentium 90
- 8 Mo Ram
- 50 Mo libres sur disque dur
- Carte vidéo compatible SVGA
- Carte son
- Lecteur CD-ROM 4X

Installation du jeu

A PARTIR DE MS-DOS
- Exécutez le programme INSTALL.EXE sur la racine du CD n°1.
- Choisissez un chemin de destination sur votre disque dur (un choix par défaut vous est proposé).
- Configurez votre carte son si nécessaire (l'installation est équipée d'une auto-détection)
- Cliquez sur le bouton DÉMARRER pour retourner sous MS-DOS.
- Tapez DLORE2 pour lancer le programme.



L'interface

Le curseur

C'est par son intermédiaire que vous pourrez valider tous vos choix. Il vous permet de vous déplacer et d'interagir avec l'univers de *Dragon Lore*. Le curseur permet également d'accéder aux différents menus.
Pour valider une action, il faut en général cliquer une seule fois sur le bouton gauche de la souris. Le bouton droit permet d'accéder à certaines options détaillées plus loin.

DEPLACEMENTS

Ils se font en vue subjective. En mode déplacement, le curseur a la forme d'une croix ornée de quatre flèches. Ces flèches sont allumées pour indiquer les choix de direction possibles. Pour valider un choix, déplacez le curseur vers le bord de l'écran correspondant jusqu'à ce que la flèche clignote, puis cliquez. Le système est identique pour tourner dans une direction sans avancer.Vous devez vous tourner face au chemin que vous voulez emprunter.

OPTIONS DU CURSEUR

En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous pouvez sélectionner les différents formes de curseur.

- Dialoguer avec un personnage (icône de bouche) : cliquez sur un personnage pour dialoguer avec lui. Lorsque le personnage à qui vous vous adressez arrête de parler, vos différents choix de réponses apparaissent sur l'écran. Sélectionnez et cliquez sur celle qui vous paraît appropriée pour continuer le dialogue.

- Prendre un objet (icône de main) : lorsque vous avez sélectionné ce mode et que vous passez le curseur sur l'écran, les zones actives font apparaître un message vous indiquant la nature des objets que vous pouvez prendre. Si vous cliquez sur l'objet, son icône remplace le curseur. Il ne vous reste plus qu'à le placer dans votre main ou bien dans l'inventaire.

- Utiliser un objet (icône de main tenant un maillet) : pour utiliser un objet sur une zone de l'écran, sélectionnez ce mode, puis cliquez sur l'objet que vous voulez utiliser (vous devez l'avoir en main). Cliquez ensuite sur la zone active de l'écran (un message apparaît pour vous indiquer où se trouve la zone active).
Certains objets peuvent être utilisés sans activer l'icône du maillet (par exemple, pour lire un parchemin, il vous suffit de cliquer avec son icône sur l'écran).

COMBATS

Ils se font en vue subjective. Pour déclencher un combat, cliquez avec votre arme sur le personnage que vous voulez combattre. Vous êtes un Chevalier Dragon, dont le rôle est de protéger les faibles, et non un barbare assoiffé de sang : aussi vous ne pouvez pas attaquer des personnes innocentes ou désarmées. Lors d'un combat, le curseur prend la forme d'un viseur (mode attaque - cliquez sur le bouton gauche) ou d'un bouclier (mode parade - cliquez sur le bouton droit). En mode attaque, vous avez plusieurs possibilités de coups (en fonction de l'arme que vous avez en main et de la position du curseur sur l'écran) : placez votre viseur dans la position voulue, puis cliquez pour frapper votre adversaire.

- La frappe d'estoc : vous frappez de toutes vos forces avec la pointe de votre arme. Ce coup est puissant mais vous fatigue rapidement.

- La frappe de taille : le coup le moins fatiguant, mais aussi celui qui cause le moins de dégâts : vous laissez le poids de votre arme guider votre bras.

- Le revers de taille : plus puissant que la frappe de taille, mais aussi plus fatiguant.

En mode parade, le bouclier diminue les dégâts qui vous sont infligés.

Les barres de menus

BARRES PRINCIPALES

- La barre supérieure : elle comporte trois compteurs qui mesurent les différents potentiels de votre personnage, plus un bouton qui vous permet de quitter le jeu (raccourci clavier : Ctrl+C).

- *Le potentiel de Vie (symbole du serpent)* : il représente votre vitalité et votre résistance aux coups. Vous perdrez des points de Vie lorsque vous serez blessé. Vous récupérerez des points de Vie en vous soignant. A zéro points de Vie, vous êtes mort. Votre potentiel de départ est de 170 points de Vie, ce qui fait de vous un personnage résistant. Votre potentiel maximum est de 250.

- *Le potentiel de Force (symbole de l'épée)* : il mesure vos capacités de combat et votre degré de fatigue. Vous perdrez des points de Force au fil de l'écoulement du temps, selon toutes les actions que vous entreprendrez. Vous récupérerez ces points en mangeant et en dormant. A zéro points de Force, vous êtes épuisé et vous ne faites plus aucun dommages en combat. Si vous laissez trop longtemps votre potentiel de Force à zéro, vous commencerez à perdre des points de Vie. Votre potentiel de départ est de 80 points de Force : vous savez vous battre, mais il vous reste encore beaucoup à apprendre. Votre potentiel maximum est de 250.

- *Le potentiel de Magie (symbole de l'éclair)*: il représente votre capacité à lancer des sortilèges. Vous perdrez des points de Magie en jetant des sorts. Vous récupérerez ces points au fil du temps. A zéro points de Magie, vous tombez dans l'inconscience et vous vous réveillez une heure après. Si vous vous évanouissez au combat, votre adversaire en profite pour vous tuer. Votre potentiel de départ est de 50 points de Magie. Vous n'êtes pas un véritable sorcier : vous ne connaissez que quelques sortilèges mineurs. Votre potentiel maximum est de 100.

Certains objets que vous découvrirez au cours du jeu vous permettront de récupérer plus vite des points dans vos différents potentiels. Certaines actions vous apporteront de l'expérience, ce qui augmentera la valeur de vos potentiels.

- La barre inférieure : elle comporte deux icônes et trois cases.

- *Accès à l'inventaire (icône de Sac, à gauche de l'écran)* : il vous suffit de cliquer sur le sac pour accéder à l'inventaire où se trouve votre équipement. Vous pouvez ranger un objet directement dans l'inventaire en cliquant avec l'icône de cet objet sur le sac.

- *Accès aux runes des sorts (icône de Parchemin, à droite de l'écran)* : cliquez sur le parchemin pour faire apparaître la barre du menu magie et lancer des sorts.

- *Mains de Werner (cases latérales)* : c'est dans ces cases que se trouvent les objets que vous tenez en main.

- *Cadre des messages (case centrale)* : les messages apparaissent dans ce cadre.

BARRE DE DIALOGUE

Elle apparaît en bas de l'écran lorsque vous commencez un dialogue. C'est dans la fenêtre de dialogue qu'apparaissent les répliques des personnages à qui vous vous adressez. Deux flèches sur le côté droit de la fenêtre vous permettent de faire à nouveau défiler le texte des répliques si vous souhaitez les relire.
La plupart des dialogues peuvent être interrompus : pour cela, cliquez sur le bouton dans le coin inférieur gauche du cadre.

BARRE DE COMBAT

Elle apparaît en haut de l'écran lorsque vous entrez en mode combat. Elle comporte votre compteur de Vie (à droite) et celui de votre adversaire (à gauche). Elle disparaît à la fin du combat.
Une option vous est offerte lors de certain combats : la fuite (un chevalier doit être fier mais pas stupide). Pour rompre un combat qui tourne à votre désavantage, cliquez sur le bouton en haut à gauche. Attention toutefois : votre ennemi va profiter de votre fuite pour porter une dernière attaque.

BARRE DE MAGIE

Elle apparaît en bas de l'écran lorsque vous cliquez sur l'icône Parchemin (ou en haut de l'écran en mode Dialogue). Elle comporte cinq runes de sorts et un bouton de retour à la barre standard. Lancez un sort en cliquant sur sa rune coûte des points de Magie. Vous ne pouvez pas jeter un sortilège si vous n'avez plus assez de points.

- *Sort de Lecture* : il vous permet de déchiffrer les caractères runiques, incompréhensibles sans sortilège. Le sort prend fin dès que vous vous déplacez, ou dès que vous avez lu le message.

- *Sort de Protection* : ne peut être lancé qu'en mode combat. Ce sortilège crée une armure magique s'ajoutant à celle que vous portez.

- *Sort de Faiblesse :* ne peut être lancé qu'en mode combat. La Force de l'adversaire subit un malus pour toute la durée du combat.

- *Sort d'Amitié* : utile en mode dialogue. Il vous permet de vous attirer la sympathie des personnes à qui vous vous adressez et d'ainsi obtenir certaines informations. Il peut aussi être lancé pour commencer un dialogue. Les personnages sur qui vous lancez ce sort oublieront tout ce qu'ils ont dit, du moins pour la plupart. Attention toutefois : ce sort peut avoir des effets imprévus...

- *Sort du Glaive de Feu* : ne peut être lancé qu'en mode combat si vous possédez le Glaive de Feu. Ce sort active le pouvoir du Glaive de Feu et augmente ses dégâts.

L'inventaire

Cliquez sur l'icône Sac pour accéder à l'inventaire. C'est là que se trouve votre équipement, ainsi que diverses fonctions importantes du jeu. Pour quitter l'inventaire, cliquez sur le bouton QUIT.

EQUIPEMENT

Les objets que vous possédez sont rangés dans des cases. Le nombre des cases disponibles dépend du type de sac que vous possédez. Ce nombre varie entre 10 et 25 objets transportables.

Les deux cases dans le coin inférieur droit représentent vos mains. Pour utiliser un objet sur un autre, il suffit de cliquer avec l'icône de cet objet sur l'icône de l'objet de destination. Ce dernier doit être placé dans l'une de vos mains.

JETER DES OBJETS

Pour jeter un objet dont vous ne voyez plus l'utilité, cliquez avec son icône sur l'icône de Feu. L'objet sera alors détruit.

ARGENT

La gestion de votre argent se fait automatiquement. Ainsi, quand vous achetez ou vendez un article, sa valeur est ajoutée ou retranchée à votre pécule. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter un objet, un message vous en avertit.

Les pièces utilisées dans la Vallée sont appelées draks.

MANGER

Vous devez vous nourrir régulièrement pour maintenir votre potentiel de Force au maximum. Il vous suffit de cliquer sur l'icône Assiette pour manger l'une de vos rations. Ces rations sont visibles à l'écran sous forme de parts de gâteau. Cliquez également sur l'icône Manger pour boire les différentes potions que vous découvrirez au fil du jeu.

DORMIR

Comme la nourriture, le sommeil est indispensable. Pour dormir, il vous suffit de cliquer sur l'icône Lit. Votre sommeil durera huit heures.

Vous ne pouvez pas vous endormir n'importe où. Certains endroits sont sûrs et vous permettent de récupérer des points dans vos potentiels. D'autres ne vous feront récupérer aucun points. Certains endroits dangereux pourront même entraîner votre mort.

MESURE DU TEMPS

Deux compteurs vous permettent de mesurer le temps de jeu.

- Le disque du soleil (en haut à gauche) : il indique les heures écoulées.

- Le disque des lunes (en haut au milieu) : il indique le nombre de jours qui se sont écoulés depuis le début de l'aventure. Certains événements ont lieu à date fixe : veillez à être au bon endroit au bon moment...

SAUVEGARDE DES PARTIES

Pour sauvegarder une partie, vous devez inscrire un nom de référence dans la case centrale des fenêtres de sauvegarde (dans le coin supérieur droit de l'inventaire), validez ce nom (en appuyant sur Entrée), puis enregistrez cette partie en cliquant sur le bouton Save.

Pour appeler une partie que vous avez sauvegardée, trouvez le fichier correspondant (en utilisant les flèches de défilement) puis chargez la partie en cliquant sur le bouton Load.

Le rêve du Grand Dragon

La dernière vallée

Au commencement des temps, le Grand Draconique s'endormit. Dans son sommeil, il créa le monde et le peupla de ses enfants les dragons. Puis dans ses songes vinrent les hommes, les elfes et les autres races pensantes. Les seize dragons Premiers Nés les accueillirent dans le Rêve pour qu'ils y vivent en harmonie.

Mais des profondeurs du Cauchemar surgirent les orcs, créatures bestiales semant la mort et la destruction, et ils envahirent le Rêve du Grand Dragon. Les Premiers Nés s'allièrent avec les plus puissants guerriers pour les détruire, mais les hordes du Cauchemar étaient innombrables. Des dragons moururent. Les habitants du Rêve durent s'exiler dans une immense vallée pour échapper à la mort.

La Longue Retraite vers la Vallée dura dix années. Menés par le Chevalier Dragon Axel von Wallenrod, les peuples du Rêve se réfugièrent à l'abri des gigantesques murs d'Obsidienne érigés par l'Archimage. Il y avait des hommes, des elfes, des trolls et des ondins ; les nains étaient restés dans leurs montagnes, refusant d'abandonner leurs mines devant les orcs.



La Vallée était très étendue : longue de plusieurs milliers de kilomètres, avec des forêts giboyeuses et de vastes terres cultivables. Les peuples du Rêve construisirent des villages, puis des cités. Le Prince Dragon Arthus d'Erwyndyll et les Chevaliers Dragons survivants firent le serment de protéger les habitants de la Vallée des ténèbres au-delà du Mur.

Le souffle des ténèbres

Trente années ont passé. Les Chevaliers Dragons montent toujours la garde près des Portes d'Obsidienne, repoussant les troupes orcs qui tentent de franchir le Mur. Les peuples de la Vallée ont prospéré. Les nobles dirigent de vastes domaines. Les paysans mangent à leur faim, et le commerce se développe entre les cités qui grandissent un peu plus chaque jour.

Pourtant, la paix est menacée. Des orcs parviennent à s'infiltrer en petit nombre dans la Vallée, attaquant des villages puis retournant dans les ténèbres de l'extérieur avec le fruit de leurs pillages. Des démons apparaissent dans les terres reculées et causent des ravages avant d'être chassés par les Chevaliers Dragons. Des gobelins hantent les forêts et attaquent les voyageurs. Les assauts contre le mur sont de plus en plus fréquents : on dit que Saur Krakham, l'empereur des orcs, le héraut des ténèbres, conduit lui-même ses troupes et prépare l'invasion.

La bataille décisive est proche. Tous les regards se tournent vers les Chevaliers Dragons : parviendront-ils à empêcher l'inévitable ?

L'arène de Draconia

Lorsque les hommes s'installèrent dans le sud de la Vallée, ils découvrirent une gigantesque arène de pierre construite au bord d'une falaise. Des traces d'une civilisation oubliée subsistaient en ce lieu plein de mystère. Les hommes décidèrent de redonner vie à l'édifice : ils bâtirent une petite ville et organisèrent des tournois dans l'arène. Ils nommèrent le lieu Draconia, en hommage aux Premier-Nés qui les avaient protégé durant l'exode.

Au fil des ans, des aventuriers découvrirent sous l'arène un réseau de souterrains et tentèrent de l'explorer. Beaucoup ne revinrent jamais : les couloirs formaient en effet un véritable labyrinthe s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Le Dédale des Oubliés semblait vouloir conserver ses secrets.

La légende des pierres jumelles



Il y a plus de trois siècles, un homme étrange tomba du ciel. Il parla aux Premiers-Nés et leur demanda d'aider et de protéger les peuples du Rêve. Puis il prit la forme d'un grand dragon et se fondit dans le soleil.

Cet homme était un envoyé du Grand Draconique. Les peuples du Rêve le nommèrent Harssk, l'Homme Dragon, le fils du Rêveur. Il devint le symbole du pacte entre les hommes et les dragons.

La légende dit qu'avant son départ, le Seigneur Harssk laissa derrière lui son cœur et son souffle, deux pierres magiques qui devaient veiller sur le sommeil du Grand Draconique. Le Cristallyan, le cœur de l'Homme Dragon, était le gardien du Rêve et de la vie ; l'Adamostre, le souffle de l'Homme Dragon, était la gardienne du Cauchemar et de la mort.

Les pierres jumelles se contemplent dans un sanctuaire au-delà du monde. Chacune tente de faire basculer le sommeil du Grand Draconique dans le Rêve ou le Cauchemar. Si l'une des pierres quitte le sanctuaire, son pouvoir grandira et déferlera sur le monde : l'équilibre sera rompu.

Alors viendront les porteurs des deux pierres, et ils devront s'affronter pour rétablir l'équilibre. Si l'une des pierres est détruite, le Grand Draconique se réveillera, et le monde disparaîtra dans le néant.

L'ordre des Chevaliers Dragons

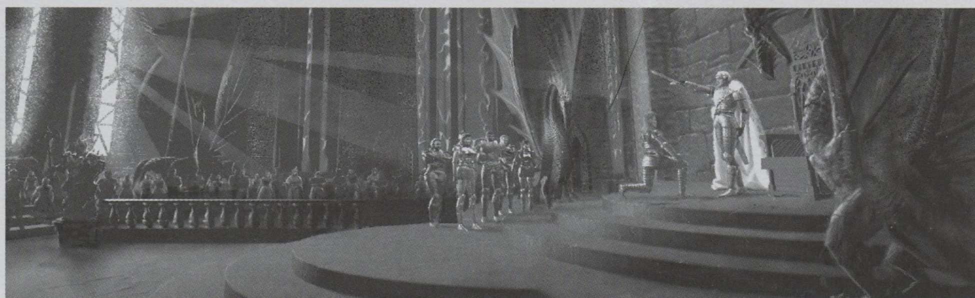
L'ordre sacré a été fondé par Arthus à la fin de la Longue Retraite. Il a pour mission de protéger la Vallée et de maintenir la paix entre les hommes. Arthus porte le titre de Prince et non de Roi, car la liberté est le bien le plus précieux des peuples du Rêve, et les nobles ne veulent pas d'un monarque suprême pour diriger leur vie. De complexes traités d'alliance tissent les relations entre les communautés, et les Chevaliers Dragons sont là pour conseiller, non pour ordonner.

Les dragons sont les alliés des chevaliers, et non leurs serviteurs. S'il devait y avoir un maître, nul doute que les Premiers-Nés domineraient les hommes. Mais la venue de Harssk a persuadé les dragons d'accorder leur confiance aux peuples mortels.

Il y avait à l'origine seize Chevaliers Dragons. Trois Premiers-Nés ont péri avec leurs alliés en combattant les hordes de Saur Krakham. Un quatrième Chevalier, le perfide Haagen von Diakonov, a été banni et déchu de son titre, et son allié Dagon, le dragon des ténèbres, l'a suivi dans son exil.

L'Ordre des Chevaliers Dragons comprend aujourd'hui douze membres :

- Arthus d'Erwyndyll, Prince Dragon, et Hélyios, le dragon de lumière.
- Khuru le Sénéchal et Smargadath, le dragon de rubis
- Tanathya Hyrenapth et Morgared, le dragon de lune
- Herg nach Drakhonen et Cragor, le dragon de la terre
- Formar Thain d'Hav'shal et Kernalwyn, le dragon des océans
- Chelhydra de Balgair et Kandh, le dragon de corail
- Sylvan de Sygill et Gulesiame, le dragon d'ébène
- Alexandre d'Egregalionne et Jamatersul, le dragon du soleil
- Hellaynea d'Artica et Ymirsbane, le dragon de glace
- Chen Laï et Archabesh, le dragon des nuages
- Klarr Straupsihk et Shaaridon, le dragon de bronze
- Werner von Wallenrod et Maraach, le dragon du feu



Chronique des héros

Werner von Wallenrod



Vous êtes Werner, fils d'Axel von Wallenrod, Chevalier Dragon vétéran de la Longue Retraite. Axel a été lâchement assassiné par l'un de ses pairs, le traître Haagen von Diakonov. Votre mère, Dame Mayrane, est morte de chagrin après le meurtre de son époux. Vous avez été élevé dans une ferme par l'un des serviteurs de votre père qui vous a recueilli alors que vous n'étiez encore qu'un nourrisson. Vous avez réclamé votre héritage et demandé justice : Diakonov a été banni pour son crime. Vous portez désormais l'Anneau de Feu des Wallenrod, anneau qui représente l'alliance de votre Maison avec le clan du dragon du feu, le puissant Maraach.

Mais votre statut est contesté, car Maraach n'a toujours pas reparu depuis la mort d'Axel, et sans l'appui du Premier Né, vous ne pouvez prétendre être un véritable Chevalier Dragon.

Aussi êtes-vous bien décidé à retrouver le grand dragon du feu et à renouveler le pacte d'alliance. Vous pourrez ainsi figurer parmi les prétendants au titre de Prince Dragon lors de la joute sacrée qui voit s'affronter les gardiens de la Vallée.

Vous êtes un jeune chevalier de 18 ans à la solide carrure. Vous êtes un bon combattant, mais il vous reste encore beaucoup à apprendre pour devenir un véritable chevalier. En vous coule le sang du Rêveur, ce qui vous permet d'avoir quelques compétences dans l'art de la magie. Mais vos connaissances restent celles d'un novice, et vos pouvoirs sont bien minces face à ceux d'un véritable sorcier.

Maraach, le dragon du feu



On raconte qu'il est le premier fils du grand Draconique. Maraach est le plus puissant des dragons, et sa fureur est redoutée de tous, y compris de ses frères. Son clan vit près des volcans qui bordent le sud de la Vallée. Comme tous ses frères, Maraach est lié à un élément du Rêve et possède le pouvoir de cracher un feu destructeur auquel rien ne saurait résister.

Maraach a disparu juste avant l'assassinat de son allié Axel von Wallenrod, mais nul ne sait pour quelles raisons. Ses frères pensent qu'il est toujours en vie, mais seul le Rêveur connaît la vérité.

Mahyrd Cariachand

Mahyrd Cariachand est duc d'Eragg et possède l'un des plus vastes domaines de la Vallée. C'est un noble influent et un guerrier redouté.

Pour des raisons mystérieuses, Cariachand a remis en cause le nouveau statut de Werner. Comment peut-il faire confiance aux Chevaliers Dragons alors qu'ils acceptent dans leurs rangs un paysan qui est l'allié d'un dragon disparu voici vingt années ? Que le jeune Wallenrod fasse ses preuves avant de se prétendre un véritable chevalier !



Le duc d’Eragg espère épouser la fille d'Arthus, et celui-ci doute fort que l’amour soit sa seule raison. L’ambition de Cariachand semble sans limite, et ses partisans sont de plus en plus nombreux parmi les nobles de la Vallée.

Arthus d'Erwyndyll



Arthus est le gardien de la Vallée, le Prince Dragon. Son allié est Hélyios, le dragon de lumière, le plus sage parmi sa race.

C'est Arthus qui a fait de Werner un chevalier. Il pense qu' il est bien l'héritier de son ami Axel von Wallenrod, et il est prêt à lui accorder tout son soutien.

Arthus est à l'origine de la Longue Retraite qui, voilà plus de trente ans, a permis à de nombreux peuples d'échapper à la menace des orcs. Il est âgé de quatre-vingt années, mais du sang elfique coule dans ses veines, aussi ne souffre-t-il pas encore des ravages du temps. Il a épousé une cousine de son ami Axel : celle-ci lui a donné un fils et une fille.

La couronne de Prince Dragon commence à se faire lourde sur la tête d'Arthus, aussi Hélyios et ses frères ont-ils décidé de désigner son successeur à l'issue d'une épreuve sacrée, les Joutes du Couronnement, auxquelles participeront les dragons et leurs alliés.

Arthus honore parfois les tournois plus traditionnels de sa présence, mais il joute rarement. La Longue Retraite a laissé de profondes blessures en lui, et il éprouve peu de plaisir à guerroyer.

La princesse Carmine



Elle est la fille du Prince Dragon. Carmine est une jeune fille de 17 ans à la beauté resplendissante. Son lien de parenté avec les elfes ajoute encore à sa grâce. De nombreux chevaliers souhaiteraient la conquérir.

Sous des dehors fragiles, Carmine possède un caractère affirmé. Elle est courtisée par le duc d'Eragg qui veut l'épouser. Son père Arthus s'est jusqu'ici montré réticent, mais la pression des alliés de Cariachand se fait de plus en plus forte.

L'Archimage



Le personnage le plus mystérieux de la Vallée. Nul ne sait d'où il vient ni quel est son véritable nom. C'est lui qui a érigé autour de la Vallée le gigantesque mur d'Obsidienne qui a arrêté l'invasion des orcs. Ses pouvoirs sont immenses : on dit qu'il peut converser avec le Grand Draconique. Le sang du Rêveur coule en lui.

L'Archimage est un allié du Prince Dragon Arthus d'Erwyndyll, et il veille à la paix de la Vallée. Pourtant il s'est fait de plus en plus rare depuis la mort d'Axel von Wallenrod. Il semble occupé à quelque mystérieuse tâche et n'est plus vu qu'en de rares occasions.

Mais voici qu'il reparaît pour aider le jeune Werner. De grands évènements se préparent, et Werner semble y jouer un rôle primordial. L'Archimage doit veiller à ce que les pions du destin se mettent en place : alors l'avenir du Rêve pourra se jouer.

Hellaynea d'Artica

Hellaynea est la descendante d'une longue lignée de Chevalier Dragons. Elle a pour allié Ymirsbane, le dragon de glace.



Le destin s'est acharné sur sa famille : nombre de ses aïeux ont perdu la vie durant les tournois. Pourtant, Hellaynea est une jeune femme volontaire et optimiste, qui semble ne craindre aucun adversaire. Et malgré son jeune âge, elle est un redoutable combattant.

Hellaynea a soutenu Werner lorsqu'il a été accepté parmi les Chevaliers Dragons, et elle s'est élevée contre la traîtrise de Diakonov. Elle a un petit faible pour Werner et souhaite l'aider à retrouver la place que son père occupait.

The Dreamer's Son returned to wandering ways
and laid his heart in sleeping clay
Then sixteen Dragons swore with steely gaze
to serve those men whom Time doth slay

With fiery breath the great lord Harssk did rise
and scorched the land on every side
Till Earth itself awoke and Death's three eyes
took all who Dragonlaw defied

Twin stones in sanctuary beyond the clouds
till Doomsday dream of peace and gore
While Grand Draconic's mystic sleep still moulds
our sunshine days for evermore

Enter into the legend

Required configurations

MINIMUM CONFIGURATION
- PC 486 DX2 66
- 8 MB Ram
- 13 MB free on hard disk
- Video card compatible SVGA
- 2x Speed CD-ROM

RECOMMENDED CONFIGURATION
- Pentium 90
- 8 MB Ram
- 50 MB free on hard disk
- Video card compatible SVGA
- Sound card
- 4x Speed CD-ROM

Installation of the game

FROM MS-DOS
- Run the INSTALL.EXE program on the root of CD No. 1.
- Select a path on your hard disk (a default choice is offered).
- Configure your sound card if necessary
  (the installation is equipped with an auto-detection device).
- Click on the Start key to get back into MS-DOS.
- Type DLORE2 to launch the program.



The interface

The cursor

You use the cursor to confirm all your choices. It enables you to move and interact with the Dragon Lore universe. The cursor also allows access to the various menus.
To confirm an action, you generally click once on the left button of the mouse. The right button allows access to certain options detailed later.

MOVING

Moves are made in subjective viewpoint. In moving mode, the cursor takes the shape of a cross decorated with four arrows. These arrows are lit up to indicate the possible choices of direction. To confirm a choice, move the cursor towards the edge of the corresponding screen until the arrow blinks, then click. The system is identical to turn around without moving forward. You must turn to face the path you wish to take to advance.

CURSOR OPTIONS

By clicking on the right button of the cursor, you can select the various cursor forms.

- Talking with a character (mouth icon) : click on a character to talk with him. When the character to whom you are talking stops talking, your various choices of replies appear on the screen. Select and click on that which seems appropriate to continue the dialogue.

- Picking up an object (hand icon) : when you have selected this mode and you move the cursor across the screen, the active zones display a message indicating the nature of the objects you may pick up. If you click on the object, its icon replaces the cursor. You then just have to place it in your hand or else in the storage place.

- Using an object (icon of hand holding a mallet) : to make use of an object in a zone of the screen, select this mode, then click on the object you wish to use (you must have it in hand). Then click on the active zone of the screen (a message appears to tell you where the active zone is to be found).

Certain objects may be used without activating the Mallet icon (for example, to read a parchment, you just need to click with its icon on the screen).

FIGHTING

Fighting is carried out in subjective viewpoint. To start a fight, click with your weapon on the character you wish to fight. You are a Dragon Knight, whose role is to protect the weak, and not a bloodthirsty barbarian : thus you may not attack innocent or unarmed people. During a fight, the cursor takes the form of an aimer (attack mode - click on the left button) or a shield (defense mode - click on the right button). In attack mode, you have several possibilities of blows (depending on the weapon you have in hand and the position of the cursor on the screen) : place your aimer in the required position, then click to strike your opponent.

- The thrust blow : you strike with all your strength with the tip of your weapon. This blow is mighty but tires you swiftly.

- The cutting blow : the least tiring blow, but also that which causes the least damage : you let the weight of your weapon guide your arm.

- The reverse cut : more powerful than the cutting blow, but also more tiring.

In defense mode, the shield reduces the damage inflicted on you.

The menu bars

MAIN BARS

- The upper bar : it contains three counters, which measure the different potentials of your character, plus one key which allows you to quit the game (keyboard shortcut : Ctrl+C).

- The Life potential (symbol of the serpent) : it represents your life force and your resistance to blows. You will lose Life points whenever you are wounded. You win back Life points by treating yourself. At zero Life points, you are dead. Your starting Life potential is 170 Life points, which makes you a resistant character. Your maximum potential is 250.

- The Strength potential (symbol of the sword) : it measures your fighting capacity and your degree of fatigue. You will lose Strength points as time passes, depending on all the actions you undertake. You will recover these points by eating and sleeping. At zero Strength points, you are exhausted and you no longer cause any damage when fighting. If you leave your Strength potential at zero too long, you will start to lose Life points. Your starting potential is 80 Strength points : you know how to fight, but you still have much to learn. Your maximum potential is 250.

- *The Magic potential (lightning symbol)* : it represents your capacity to cast spells. You will lose Magic points by casting spells. You will recover these points as time passes. At zero Magic points, you become unconscious and you awake an hour later. If you faint when fighting, your opponent takes advantage to kill you. Your starting potential is 50 Magic points. You are not a true magician : you only know a few minor spells. Your maximum potential is 100.

Certain objects you discover in the course of the game will enable you to recover faster the points of your various potentials. Certain actions will bring you experience, which will increase the value of your potentials.

- The lower bar : it contains two icons and three boxes.

- *Access to the storage place (Sack icon, to the left of the screen)* : you just need to click on the sack to have access to the storage place where your equipment is kept. You may store an object directly in the storage place by clicking on the sack with the icon of this object.

- *Access to the spell runes (Parchment icon, to the right of the screen)* : click on the parchment to make the magic menu bar appear and to cast spells.

- *Werner's hands (side boxes)* : it is in these boxes that can be found the objects you have in hand.

- *Message border (central box)* : the messages appear in this border.

DIALOGUE BAR

It appears at the bottom of the screen whenever you start a dialogue. It is in the dialogue window that the replies appear of the characters you are talking to. Two arrows to the right of the window allow you to re-scroll the text of the replies if you wish to read them again. Most of the dialogues may be interrupted : to do so, click on the key in the bottom left corner of the border.

FIGHTING BAR

It appears at the top of the screen when you enter fighting mode. It includes your Life counter (to the right) and that of your opponent (to the left). It disappears at the end of the fight.
One option is offered during certain fights : flight (a knight should be valiant but not stupid). To break off a fight which is turning to your disadvantage, click on the top left key. Beware however : your enemy take advantage of your flight to launch an ultimate attack.

MAGIC BAR

It appears at the bottom of the screen when you click on the Parchment icon (or at the top of the screen in Dialogue mode). It includes five spell runes and a key to return to the standard bar. Casting a spell by clicking on its icon costs Magic points. You cannot cast a spell if you no longer have enough points.

- ***Reading spell*** : it enables you to decrypt the runic characters which are incomprehensible without a spell. The spell ends as soon as you move, or as soon as you have read the message.

- ***Protection Spell*** : may only be used in fighting mode. This spell creates a magic suit of armor adding to that which you are wearing.

- ***Weakness spell*** : may only be used in fighting mode. The Strength of the adversary loses points throughout the fight.

- ***Friendship spell*** : useful in dialogue mode. It allows you to gain the sympathy of the people you are talking to and thus to obtain certain information. It may also be cast to start a conversation. The characters on whom you cast this spell will forget everything they have said, at least mostly. Beware however : this spell may have unexpected effects...

- ***Spell of the Burning Brand*** : may only be cast in fighting mode if you possess the Burning Brand. This spell activates the power of the Burning Brand and increases its damage.

The storage place

Click on the Sack icon to access the storage place. It is there that your equipment is kept, as well as various important functions of the game. To leave the storage place, click on the Quit key.

EQUIPMENT

The objects you possess are stored in boxes. The number of boxes available depends on the type of sack that you possess. This number varies between 10 and 25 transportable objects.

The two boxes in the lower corner represent your hands. To use one object or another, just click with the icon of this object on the intended object. The latter must be placed in one of your hands.

DISCARDING OBJECTS

To discard an object for which you see no further use, click with its icon on the Fire icon. The object will then be destroyed.

MONEY

Your money is managed automatically. Thus, whenever you buy or sell an article, its value is added to or subtracted from your purse. If you do not have enough money to purchase an article, a message warns you.

The coins used in the Valley are called draks.

EATING

You have to eat regularly to sustain your Strength potential at a maximum. Just click on the Plate icon to eat one of your rations. These rations are visible on the screen in the form of slices of cake. Also click on the Eat icon to drink the various potions that you will discover during the game.

SLEEPING

Just like food, sleep is indispensable. To sleep, just click on the Bed icon. Your sleep will last eight hours.

You cannot fall asleep just anywhere. Certain places are safe and will enable you to recover points in your potentials. Others will not allow you to recover any points. Certain dangerous places could even cause your death.

MEASUREMENT OF TIME

Two counters enable you to measure the time of the game.

- The sun disk (top left) : it indicates the number of hours elapsed.

- The moons disk (top center) : it indicates the number of days elapsed since the beginning of the adventure. Certain events take place on a fixed date : take care to be in the right place at the right time....

SAVING GAMES

To save a game, you have to write a reference name in the central box of the saving windows (in the upper right corner of the storage place), confirm this name (by pressing Entry), then record this game by clicking on Save.

To call up a game you have saved, find the corresponding file (by using the scroll arrows) then load the game up by clicking on the Load key.

The Dream of the Great Dragon

The last valley

At the beginning of time, the Grand Draconic fell asleep. In his slumber, he created the world and peopled it with his offspring, the dragons. Then in his dreams there came men, elves and other thinking peoples. The sixteen First Born dragons welcomed them into the Dream so that they should live there in harmony.
But from the depths of the Nightmare swarmed the orcs, bestial creatures sowing death and destruction, and they invaded the Dream of the Great Dragon. The First Born allied themselves with the mightiest warriors to destroy them, but the Nightmare hordes were countless. Dragons died. The inhabitants of the Dream had to flee into exile to a huge valley to escape death.

The Long Retreat towards the Valley lasted ten years. Led by the Dragon Knight Axel von Wallenrod, the peoples of the Dream took refuge sheltered by the gigantic walls of obsidian built by the Archmage. There were men, elves, trolls and water sprites ; the dwarves had stayed in their mountain fasts, refusing to abandon their mines to the orcs.



The Valley was very extensive : several thousand kilometers long, with forests full of game and vast cultivable lands. The peoples of the Dream built villages, then cities. The Dragon Prince, Arthus of Erwyndyll, and the surviving Dragon Knights swore an oath to protect the inhabitants of the Valley from the shadows from beyond the Wall.

The dark breath of the shadows

Thirty years have passed. The Dragon Knights are still mounting the guard close to the Obsidian Gates, repelling the orc troops which attempt to breach the Wall. The peoples of the valley have prospered. The nobles manage vast estates. The peasants eat their fill, and trade develops between the cities which grow a little more each day.

Yet peace is threatened. Orcs manage to infiltrate in small numbers into the Valley, attacking villages then returning to the outside shadows with the booty of their pillaging. Demons appear in the distant lands and cause havoc before being chased off by the Dragon Knights. Goblins haunt the forests and attack travelers. The assaults on the wall are increasingly frequent : it is said that Saur Krakham, emperor of the orcs, herald of the shadows, is himself leading his troops and is preparing the invasion.

The decisive battle is close. All eyes turn to the Dragon Knights : will they manage to prevent the inevitable ?

The arena of Draconia

When men came to the South of the Valley, they discovered a gigantic stone arena built on the edge of a cliff. Traces of a forgotten civilization remained in this place redolent with mystery. The men decided to give life back to the monument : they built a small town and organized tournaments in the arena. They named the place Draconia, in homage to the First Born who had protected them during the exodus.

As years went by, adventurers discovered a network of tunnels under the arena and attempted to explore it. Many never came back : the corridors did in fact form a true labyrinth plunging down into the depths of the earth. The Maze of the Forgotten Ones seemed to want to keep its secrets.

The legend of the twin stones



More than three centuries ago, a strange man fell from the sky. He spoke to the First Born and asked them to help and protect the peoples of the Dream. Then he took the form of a great dragon and melted into the sun.

This man was an envoy from the Grand Draconic. The peoples of the Dream named him Harssk, the Dragon Man, the son of the Dreamer. He became the symbol of the pact between men and the dragons.

The legend tells that before his departure, Lord Harssk left behind him his heart and his brea-th, two magic stones which were to watch over the slumber of the Grand Draconic. The Cristallyan, the heart of the Dragon Man, was the guardian of the Dream and of life ; the Adamoster, the breath of the Dragon Man, was the protectress of the Nightmare and death.

The twin stones face each other in a sanctuary beyond the world. Each attempts to tilt the sleep of the Grand Draconic into the Dream or the Nightmare. Should one of the stones leave the sanctuary, its power would swell and unfurl on the world : the balance would be shattered.

Then the bearers of the two stones will come, and they will have to face each other in combat to reestablish the balance. If one of the stones is destroyed, the Grand Draconic will awake, and the world will disappear into oblivion.

The order of the Dragon Knights

The sacred order was founded by Arthus at the end of the Long Retreat. Its mission is to protect the Valley and to maintain peace among mankind. Arthus bears the title of Prince and not King, for freedom is the most precious belonging of the peoples of the Dream, and the nobles do not want a supreme monarch to rule their lives. Complex treaties of alliance weave relationships among the communities, and the Dragon Knights are there to advise, not to command.

The dragons are the allies of the knights, and not their servants. If there had to be one master, no doubt that the First Born would dominate men. But the arrival of Harssk persuaded the dragons to grant their confidence to mortal peoples.

Originally, there were sixteen Dragon Knights. Three First Born fell with their allies in combat against the hordes of Saur Krakham. A fourth Knight, the traitor Haagen von Diakonov, was banished and stripped of his title, and his ally Dagon, the dragon of the shadows, followed him into exile.

The Order of Dragon Knights today includes twelve.members :

- Arthus of Erwyndyll, Dragon Prince, and Helyios, the dragon of light.
- Khuru the Seneschal and Smargadath, the ruby dragon
- Tanathya Hyrenapth and Morgared, the moon dragon
- Herg nach Drakhonen and Cragor, the earth dragon
- Formar Thain of Hav'shal and Kernalwyn, the ocean dragon
- Chelhydra of Balgair and Kandh, the coral dragon
- Sylvan of Sygill and Gulesiame, the ebony dragon
- Alexandre of Egregalionne and Jamatersul, the sun dragon
- Hellaynea of Artica and Ymirsbane,the ice dragon
- Chen Laï and Archabesh, the cloud dragon
- Klarr Straupsihk and Shaaridon, the bronze dragon
- Werner von Wallenrod and Maraach, the fire dragon



Chronicle of the heroes

Werner von Wallenrod



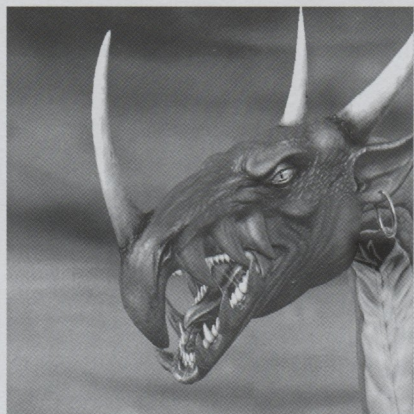
You are Werner, son of Axel von Wallenrod, Dragon Knight veteran of the Long Retreat. Axel was cowardly murdered by one of his peers, the traitor Haagen von Diakonov. Your mother, Dame Mayrane, died of grief after the murder of her husband. You were brought up on a farm by one of your father's servants who took you in when you were no more than a swaddling babe. You claimed your inheritance and demanded justice : Diakonov was banished for his crime. Henceforth you bear the Ring of Fire of the Wallenrod, the ring which represents the alliance of your House with the clan of the fire dragon, the powerful Maraach.

Yet your status is disputed, since Maraach has still not reappeared since the death of Axel, and without the backing of the First Born, you may not claim to be a true Dragon Knight.

Therefore you are firmly decided to find the great fire dragon and renew the pact of alliance. You may thus feature among the claimants to the title of Dragon Prince during the sacred joust in which the guardians of the Valley confront each other.

You are a strongly built young knight of 18. You are a good fighter, but you still have much to learn to become a true knight. The blood of the Dreamer flows in your veins, which enables you to have some abilities in the magic arts. But your knowledge is as yet that of a novice, and your powers are quite slight against those of a true magician.

Maraach, the fire dragon



It is told that he is the first son of the Grand Draconic. Maraach is the mightiest of the dragons, and his fury is feared by all, including his brothers. His clan lives near to the volcanoes which edge the South of the Valley. Like all his brothers, Maraach is linked to one element of the Dream and possesses the power to spit devastating fire which nothing can resist.

Maraach disappeared just before the murder of his ally Axel von Wallenrod, but no one knows for what reasons. His brothers think he is still alive, but only the Dreamer knows the truth.

Mahyrd Cariachand

Mahyrd Cariachand is Duke of Eragg and he owns one of the vastest estates of the Valley. He is an influential noble and a feared warrior.

For mysterious reasons, Cariachand has queried the new status of Werner. How can he have confidence in the Dragon Knights when they accept within their ranks a peasant who is the ally of a dragon which disappeared twenty years ago ? Let the young Wallenrod prove himself before claiming to be a true knight !



The Duke of Eragg hopes to marry the daughter of Arthus, but Arthus seriously doubts that love is his only reason. Cariachand's ambition seems boundless, and his partisans are ever more numerous among the nobles of the Valley.

Arthus of Erwyndyll



Arthus is the guardian of the Valley, the Dragon Prince. His ally is Helyios, the dragon of light, wisest among his race.

It was Arthus who made Werner a knight. He thinks that he is truly the inheritor of his friend Axel von Wallenrod, and he is ready to grant him his full backing.

Arthus was at the origin of the Long Retreat which over thirty years ago allowed numerous peoples to escape the threat of the orcs. He is eighty years old, but elven blood flows in his veins, and so he does not yet suffer from the ravages of time. He has wed a cousin of his friend Axel : this bride has given him a son and a daughter.

The crown of the Dragon Prince is beginning to weigh heavily on Arthus' head, so Helyios and his brothers have decide to appoint his successor at the outcome of a sacred test, the Coronation Jousts, in which the dragons and their allies will participate.

Arthus sometimes honors the more traditional jousts with his presence, yet seldom jousts himself. The Long Retreat has left deep wounds in him, and he takes scant pleasure in playing at war.

Princess Carmine



She is the daughter of the Dragon Prince. Carmine is a dazzlingly beautiful young seventeen year old girl. Her blood link with the elves adds even further to her grace. Many are the knights who would wish to conquer her.

Beneath a fragile exterior, Carmine has a strong character. She is courted by the Duke of Eragg who wishes to marry her. Her father Arthus has shown himself reticent so far, but the pressure of the allies of Cariachand is becoming ever stronger.

The Archmage



The most mysterious character of the valley. No one knows where he comes from nor even what his real name is. It was he who threw up the gigantic wall of obsidian around the Valley which halted the orc invasion. His powers are immense : it is said that he can converse with the Grand Draconic. The blood of the Dreamer flows in his veins.

The Archmage is an ally of the Dragon Prince Arthus of Erwyndyll, and he guards over the peace of the Valley. Yet he has been seen less and less since the death of Axel von Wallenrod. He seems to be busy in some mysterious task and is no longer seen except on rare occasions.

But here he reappears to help the young Werner. Great events are being prepared, and Werner seems to play a fundamental role in them. The Archmage has to ensure that the pawns of destiny are properly placed : the future of the Dream might then be played out.

Hellaynea of Artica

Hellaynea is the descendent of a long line of Dragon knights. She has Ymirsbane, the ice dragon, as her ally.



Destiny has been cruel to her family : a good number of her ancestors lost their lives during tournaments. Yet, Hellaynea is a headstrong and optimistic young lady, who seems to fear no opponent. And despite her tender age, she is an awesome fighter.

Hellaynea supported Werner when he was accepted among the Dragon Knights, and she rose up against the treachery of Diakonov. She has a soft spot for Werner and wishes to help him recover the place that his father occupied.

Bevor der Sohn des Träumers
seinen langen Irrweg antrat,
grub er sein Herz in die schlafende Erde ein.
Daraufhin schenkten die sechzehn Drachen ihre Macht
den Völkern, die mit der Zeit in Vergessenheit geraten.

Als der Gebieter Harssk die Gebirge
mit seinem heissen Atem entflammte,
wachte die Erde auf, und die Augen dreier Toten
verbrannten diejenigen, die es wagten,
die Erstgeborenen herauszufordern.

In der hinter den Wolken versteckten heiligen Stätte
denkt der Kristallan nach, das Adamoster zittert,
der Grosse Drachen schläft und schöpft die Bilder
unserer Leben, die der Schlaf nie verlässt.

Und so beginnt die Legende

Erforderliche Konfigurationen

MINDESTBEDINGUNGEN
- PC 486 DX2 66
- 8 MB Ram
- 13 freie MB auf Festplatte
- SVGA-kompatible Videokarte
- Laufwerk CD-ROM 2X

EMPFOHLENE BEDINGUNGEN
- Pentium 90
- 8 MB Ram
- 50 freie MB auf Festplatte
- SVGA-kompatible Videokarte
- Soundkarte
- Laufwerk CD-ROM 4X

Installation des Spiels

AB MS-DOS
- Starten Sie Das Programm INSTALL.EXE auf der CD Nr. 1.
- Auf Ihrer Festplatte einen Bestimmungsweg wählen (eine Standardwahl wird Ihnen vorgeschlagen).
- Wenn erforderlich, Ihre Soundkarte konfigurieren (die Installation ist mit einer Selbstdetektion ausgerüstet).
- Auf die Taste Starten klicken, um unter MS-DOS zurückzukehren.
- DLORE2 tippen, um das Programm zu starten.



Schnittstelle

Der Cursor

Mit ihm können Sie alle Ihre Wahlen bestätigen. Er ermöglicht Ihnen, sich zu verschieben und in das Geschehen des Universums von Dragon Lore einzugreifen. Der Cursor ermöglicht ebenfalls den Zugriff auf die einzelnen Menüs.
Um eine Aktion zu bestätigen, muss man im allgemeinen einmal auf die linke Maustaste klicken. Die rechte Taste bietet Zugriff auf bestimmte, nachstehend näher erläuterte Optionen.

VERSCHIEBUNGEN

Sie erfolgen in subjektiver Sicht. Im Verschiebemodus weist der Cursor eine mit vier Pfeilen verzierte Kreuzform auf. Diese Pfeile leuchten, um die möglichen Richtungswahlen anzuzeigen. Um eine Wahl zu bestätigen, den Cursor zum entsprechenden Bildschirmrand hin verschieben bis der Pfeil blinkt, dann klicken. Das gleiche System gilt, um in eine Richtung zu gehen, ohne weiterzugehen. Sie müssen sich dem Weg gegenüberstellen, den Sie einschlagen möchten.

OPTIONEN DES CURSORS

Durch Klicken auf die rechte Maustaste können Sie die verschiedenen Cursorformen auswählen.

- Mit einer Figur sprechen (Mundikone) : auf die Figur klicken, um mit ihr zu sprechen. Wenn die von Ihnen gewählte Figur zu reden aufhört, erscheinen verschiedene Antwortmöglichkeiten auf dem Bildschirm. Diejenige auswählen und anklicken, die Ihnen für die Fortsetzung des Dialogs am geeignetsten erscheint.

- Einen Gegenstand nehmen (Handikone) : wenn Sie diesen Modus gewählt haben und den Cursor auf dem Bildschirm versetzen, zeigen die aktiven Bereiche eine Meldung an, die Ihnen die Art der Gegenstände erklärt, die Sie nehmen können. Wenn Sie den Gegenstand anklicken, wird der Cursor durch seine Ikone ersetzt. Dann brauchen Sie ihn nur noch in Ihre Hand oder in das Inventar zu setzen.

- Einen Gegenstand verwenden (Handikone mit Schlegel): um einen Gegenstand auf einem Bildschirmbereich zu verwenden, diesen Modus wählen und auf den Gegenstand klicken, den Sie verwenden möchten (Sie müssen ihn in der Hand haben). Dann auf den aktiven Bildschirmbereich klicken (der Ihnen von einer Meldung angezeigt wird).
Bestimmte Gegenstände können verwendet werden, ohne die Schlegelikone zu aktivieren (zum Lesen einer Urkunde brauchen Sie z.B. nur mit ihrer Ikone auf den Bildschirm zu klicken).

KÄMPFE

Sie erfolgen in subjektiver Sicht. Zum Auslösen eines Kampfs, mit Ihrer Waffe auf die Figur klicken, die Sie bekämpfen wollen. Sie sind ein Drachenritter, dessen Rolle es ist, die Schwachen zu beschützen, und kein blutrünstiger Barbar: daher können Sie keine unschuldigen oder unbewaffneten Personen angreifen. Bei einem Kampf hat der Cursor eine Visierform (Kampfmodus - auf die linke Taste klicken) bzw. eine Schildform (Abwehrmodus - auf die rechte Taste klicken). Im Kampfmodus haben Sie mehrere Schlagmöglichkeiten (je nach Waffe, die Sie in der Hand haben, und Cursorposition auf dem Bildschirm): Ihr Visier in die gewünschte Position setzen, dann klicken, um Ihren Gegner zu schlagen.

- ***Stechschlag:*** Sie schlagen mit aller Kraft mit der Spitze Ihrer Waffe. Dieser Schlag ist zwar kräftig, ermüdet Sie jedoch schnell.

- ***Hauschlag:*** dieser Schlag ist weniger ermüdend, richtet jedoch auch weniger Schäden an: Ihr Arm wird vom Gewicht der Waffe geleitet.

- ***Rückhauschlag:*** kräftiger als der Hauschlag, aber auch ermüdender.

Im Abwehrmodus verringert das Schild die Ihnen zugefügten Schäden.

Die Menüleisten

HAUPTLEISTEN

- ***Die obere Leiste:*** sie umfasst drei Zähler, die die verschiedenen Potentiale Ihrer Figur messen, sowie eine Taste, mit der Sie das Spiel verlassen können (Tastatur : Ctrl+C).

- *Das Lebenspotential (Schlangensymbol):* es stellt Ihre Vitalität und Ihre Schlagbeständigkeit dar. Wenn Sie verletzt werden, verlieren Sie Lebenspunkte, die Sie zurückgewinnen können, wenn Sie sich behandeln. Bei null Lebenspunkten sind Sie tot. Ihr Ausgangspotential beträgt 170 Lebenspunkte, was Sie zu einer widerstandsfähigen Figur macht. Ihr Höchstpotential beträgt 250 Punkte.

- *Das Kraftpotential (Schwertsymbol):* es misst Ihre Kampffähigkeit und Ihren Müdigkeitsgrad. Im Verlauf der Zeit verlieren Sie Kraftpunkte, je nach den von Ihnen unternommenen Aktionen. Diese Punkte gewinnen Sie während des Essens und Schlafens zurück. Bei null Kraftpunkten sind Sie erschöpft und können keine Schäden mehr anrichten. Wenn Sie Ihr Kraftpotential zu lange auf Null lassen, beginnen Sie, Lebenspunkte zu verlieren. Ihr Ausgangspotential beträgt 80 Kraftpunkte: Sie wissen sich zwar zu schlagen, müssen jedoch noch viel hinzulernen. Ihr Höchstpotential beträgt 250.

- *Das Magiepotential (Blitzsymbol):* es stellt Ihre Fähigkeit dar, Zaubersprüche zu verwenden. Bei jedem Zauber verlieren Sie Magiepunkte. Diese Punkte gewinnen Sie im Laufe der Zeit zurück. Bei null Magiepunkten fallen Sie in Ohnmacht und wachen eine Stunde später wieder auf. Werden Sie während des Kampfs ohnmächtig, werden Sie von Ihrem Gegner getötet. Ihr Ausgangspotential beträgt 50 Magiepunkte. Sie sind kein echter Hexenmeister: Sie kennen nur einige kleine Zaubersprüche. Ihr Höchstpotential beträgt 100.

Bestimmte Gegenstände, die Sie während des Spiels entdecken, ermöglichen Ihnen, schneller Punkte in Ihren Potentialen zurückzugewinnen. Bei bestimmten Aktionen gewinnen Sie Erfahrungen, die den Wert Ihrer Potentiale erhöhen.

- Die untere Leiste: sie umfasst zwei Ikonen und drei Kästen.

- *Zugriff auf das Inventar (Sackikone, links vom Bildschirm):* Sie brauchen nur auf den Sack zu klicken, um auf das Inventar zuzugreifen, das Ihre Ausrüstung enthält. Hier können Sie direkt einen Gegenstand ablegen, durch Klicken mit der Ikone dieses Gegenstands auf den Sack.

- *Zugriff auf die Zauberrunen (Urkundenikone, rechts vom Bildschirm):* auf die Urkunde klicken, um die Magie-Menüleiste anzuzeigen und Zauberformeln zu verwenden.

- *Werners Hände (Seitenkästen):* in diesen Kästen befinden sich die Gegenstände, die Sie in der Hand halten.

- *Meldungsrahmen (mittlerer Kasten):* in diesem Kasten erscheinen die Meldungen.

DIALOGLEISTE

Sie erscheint bei Beginn eines Dialogs am unteren Bildschirmrand. Die Antworten der Figuren, an die Sie sich richten, erscheinen im Dialogfenster. Zwei Pfeile auf der rechten Fensterseite ermöglichen Ihnen, den Text der Antworten ablaufen zu lassen, wenn Sie sie nochmals durchlesen möchten.
Die meisten Dialoge können unterbrochen werden: dazu auf die Taste in der linken unteren Ecke des Rahmens klicken.

KAMPFLEISTE

Sie erscheint am oberen Bildschirmrand, wenn Sie den Kampfmodus betreten. Sie umfasst Ihren Lebenszähler (rechts) und denjenigen Ihres Gegners (links) und verschwindet am Ende des Kampfs.
Bei bestimmten Kämpfen wird Ihnen eine Option angeboten: die Flucht (ein Ritter sollte stolz aber nicht dumm sein). Zur Unterbrechung eines Kampfs, der zu Ihrem Nachteil ausartet, auf die linke obere Taste klicken: Aber aufpassen, Ihr Gegner wird Ihre Flucht nutzen, um einen letzten Angriff zu starten.

MAGIELEISTE

Sie erscheint am unteren Bildschirmrand, wenn Sie auf die Urkundenikone klicken(bzw. im Dialogmodus am oberen Bildschirmrand). Sie umfasst fünf Zauberrunen und eine Taste für die Rückkehr zur Standardleiste. Ein Klicken auf eine Rune kostet Magiepunkte. Ist Ihr Punktepotential erschöpft, können Sie keine Zaubersprüche mehr verwenden.

- ***Lesezauber:*** mit ihm können Sie die ohne Zauberei unverständlichen Runenzeichen entziffern. Der Zauber endet, sobald Sie sich verschieben oder die Meldung gelesen haben.

- ***Schutzzauber:*** kann nur im Kampfmodus verwendet werden. Dieser Zauberspruch stattet Sie mit einer zusätzlichen Rüstung aus.

- ***Schwächezauber:*** kann nur im Kampfmodus verwendet werden. Die Kraft des Gegners wird während der gesamten Kampfdauer abgeschwächt.

- ***Freundschaftszauber:*** im Dialogmodus. Hiermit können die Gunst der Personen erwerben, an die Sie sich richten, und demnach bestimmte Informationen erhalten. Er kann ebenfalls verwendet werden, um einen Dialog zu beginnen. Die mit diesem Zauber behafteten Personnen vergessen alles, was sie gesagt haben, jedenfalls die meisten. Aber aufpassen: dieser Zauber kann unvorhergesehene Wirkungen haben...

- ***Feuerschwertzauber:*** kann nur im Kampfmodus verwendet werden, wenn Sie das Feuerschwert besitzen. Dieser Zauber aktiviert die Macht des Feuerschwerts und vergrössert die von ihm angerichteten Schäden.

Das Inventar

Auf die Ikone Sack klicken, um auf das Inventar zuzugreifen. Hier befindet sich Ihre Ausrüstung sowie verschiedene bedeutende Spielfunktionen. Zum Verlassen des Inventars auf die Taste Quit klicken.

AUSRÜSTUNG

Die von Ihnen besessenen Gegenstände sind in Kästen untergebracht. Die Anzahl der verfügbaren Kästen ist von Ihrem Sacktyp abhänig. Diese Anzahl schwankt zwischen 10 und 25 tragbaren Gegenständen.

Die beiden Kästen in der rechten unteren Ecke stellen Ihre Hände dar. Zur Verwendung eines Gegenstands auf einem anderen, mit der Ikone dieses Gegenstands auf diejenige des anderen klicken. Letzterer muss in eine Ihrer Hände gelangen.

WEGWERFEN VON GEGENSTÄNDEN

Zum Wegwerfen eines Gegenstands, den Sie nicht mehr brauchen, mit seiner Ikone auf die Feuerikone klicken. Dadurch wird der Gegenstand zerstört.

GELD

Ihr Geld wird automatisch verwaltet. Wenn Sie einen Artikel kaufen oder verkaufen, wird sein Wert Ihrem Kassenbestand hinzugefügt oder von ihm abgezogen. Haben Sie zum Kauf eines Gegenstands nicht genug Geld, erscheint eine diesbezügliche Meldung.

Die im Tal verwendeten Teile werden Draks genannt.

ESSEN

Sie müssen regelmässig essen, um Ihr Kraftpotential aufrechtzuerhalten. Zum Verzehr einer Ihrer Rationen brauchen Sie nur auf die Ikone Teller zu klicken. Diese Rationen erscheinen in Form von Kuchenstücken auf dem Bildschirm. Ebenfalls auf die Ikone Essen klicken, um die verschiedenen Mixturen zu trinken, die Sie im Laufe des Spiels entdecken.

SCHLAFEN

Wie das Essen, ist auch der Schlaf unerlässlich. Zum Schlafen auf die Ikone Bett klicken. Ihr Schlaf wird acht Stunden dauern.

Sie können nicht überall schlafen. Bestimmte Orte sind sicher und ermöglichen Ihnen, Punkte in Ihren Potentialen zurückzugewinnen, was an anderen Orten nicht der Fall ist. Einige gefährliche Orte können sogar zu Ihrem Tod führen.

ZEITMESSUNG

Mit zwei Zählern kann die Spielzeit gemessen werden.

- Die Sonnenscheibe (links oben): zeigt die abgelaufenen Stunden an.

- Die Mondscheibe (oben in der Mitte): zeigt die Tage an, die seit Beginn des Abenteuers abgelaufen sind. Bestimmte Ereignisse finden an festen Daten statt: Sie sollten zur rechten Zeit am richtigen Ort sein...

ABSPEICHERN DER PARTIEN

Zum Abspeichern einer Partie müssen Sie einen Referenznamen in den mittleren Kasten der Speicherfenster eintragen (in der rechten oberen Ecke des Inventars), diesen Namen validieren (durch Drücken auf Enter), und diese Partie durch Klicken auf die Save-Taste aufzeichnen.

Zum Abruf einer abgespeicherten Partie, die jeweilige Datei suchen (mit den Ablaufpfeilen), und die Partie durch Klicken auf die Load-Taste laden.

Der Traum des Grossen Drachens

Das letzte Tal

Am Beginn der Zeiten schlief der Grosse Drachen ein. Während seines Schlafs schöpfte er die Welt und bevölkerte sie mit seinen Kindern, den Drachen. Dann kamen die Menschen, die Elfen und andere denkenden Rassen. Die sechzehn Erstgeborenen Drachen empfingen sie im Taum, damit sie harmonisch zusammenleben.

Aber aus den Tiefen des Alptraums tauchten die Orks auf, bestialische Kreaturen, die Tod und Zerstörung stifteten, und die den Traum des Grossen Drachens störten. Die Erstgeborenen schlossen einen Pakt mit den kräftigsten Kriegern, um sie zu zerstören, jedoch waren die Horden des Alptraums zahlenmässig überlegen. Die Drachen starben. Die Bewohner des Traums mussten in ein grosses Tal umziehen, um dem Tod zu entgehen.

Der lange Treck in das Tal dauerte zehn Jahre. Die vom Drachenritter Axel von Wallenrod angeführten Völker des Traums flüchteten hinter die riesigen Obsidiansmauern, die vom Grossmagier gebaut worden waren. Hier gab es Menschen, Elfen, Trolls und Wassergeister; die Zwerge waren in ihrem Gebirge geblieben, weil sie ihre Minen nicht den Orks überlassen wollten.



Das Tal erstreckte sich über eine Länge von mehreren tausend Kilometern, mit wildreichen Wäldern und grossen Anbaugebieten. Die Völker des Traums bauten Dörfer und Städte. Der Drachenprinz Arthus von Erwyndyll und die überlebenden Drachenritter legten den Schwur ab, die Bewohner des Tals vor der Hölle auf der anderen Seite der Mauer zu schützen.

Der Atem der Hölle

Dreissig Jahre sind vergangen. Die Drachenritter überwachen weiterhin die Tore des Obsidians und vertreiben die Orktruppen, die die Mauer stürmen wollen. Den Völkern des Tals geht es gut. Adelige verwalten riesige Güter. Die Bauern haben genug zu Essen, und der Handel zwischen den täglich wachsenden Städten blüht.

Der Frieden ist jedoch bedroht. Kleine Orkgruppen schaffen es, das Tal zu betreten und Dörfer anzugreifen, wonach sie mit den Ausbeuten ihrer Plünderungen wieder in die Hölle zurückkehren. Teufel erscheinen in abgelegenen Gebieten, die sie verwüsten, bevor sie von den Drachenrittern vertrieben werden. In den Wäldern werden Reisende von Räubern überfallen. Die Angriffe auf die Mauer werden immer zahlreicher: es heisst, dass Saur Krakham, Kaiser der Orks, Herold der Hölle, seine Truppen persönlich anführt und die Invasion vorbereitet.

Die entscheidende Schlacht ist nahe. Alle Blicke sind auf die Drachenritter gerichtet: werden sie das Unvermeidliche verhindern können ?

Die Arena Drakonia

Als sich die Menschen im Süden des Tals niederliessen, entdeckten sie eine riesige Arena aus Steinen am Ufer einer Steilküste. An diesem geheimnisvollen Ort stellten sie Spuren einer vergessenen Zivilisation fest. Die Menschen beschlossen, dem Bauwerk neues Leben zu verleihen: sie bauten eine kleine Stadt und veranstalteten Turniere in der Arena, die sie Drakonia nannten, in Erinnerung an die Erstgeborenen, die sie während des Exodus beschützt hatten.

Im Laufe der Jahre entdeckten Abenteurer unter der Arena ein unterirdisches Netz und versuchten, es zu erforschen. Viele kamen nie zurück: die Gänge bildeten ein echtes Labyrinth, das in die Tiefen der Erde führte. Der Irrgarten der Vergessenen schien seine Geheimnisse bewahren zu wollen.

Die Legende der Zwillingssteine



Vor mehr als drei Jahrhunderten fiel ein eigenartiger Mann vom Himmel. Er redete mit den Erstgeborenen und wollte den Völkern des Traums helfen. Dann bildete er sich zu einem grossen Drachen aus und verschmelzte sich mit der Sonne.

Dieser Mann war ein Bote des Grossen Drachens. Die Völker des Traums nannten ihn Harssk, den Drachenmann, Sohn des Träumers. Er wurde zum Symbol des Pakts zwischen den Menschen und den Drachen.

Die Legende sagt, dass der Gebieter Harssk vor seinem Verschwinden sein Herz und seinen Atem hinter sich liess, zwei magische Steine, die über den Schlaf des Grossen Drachens wachen sollten. Der Kristallian, das Herz des Drachenmanns, war der Hüter des Traums und des Lebens; die Adamoster, der Atem des Drachenmanns, war die Hüterin des Alptraums und des Todes.

Die Zwillingssteine betrachten sich in einer heiligen Städte jenseits der Welt. Jeder versucht, den Schlaf des Grossen Drachens mit Träumen oder Alpträumen zu bevölkern. Wenn einer der Steine die heilige Stätte verlässt, wird seine Macht grösser und die Welt beherrschen: es gäbe kein Gleichgewicht mehr.

Dann kämen die Träger der beiden Steine, die sich zur Wiederherstellung des Gleichgewichts bekämpfen müssen. Wird einer der Steine zerstört, wacht der Grosse Drache auf, und die Welt verschwindet ins Nichts.

Der Orden der Drachenritter

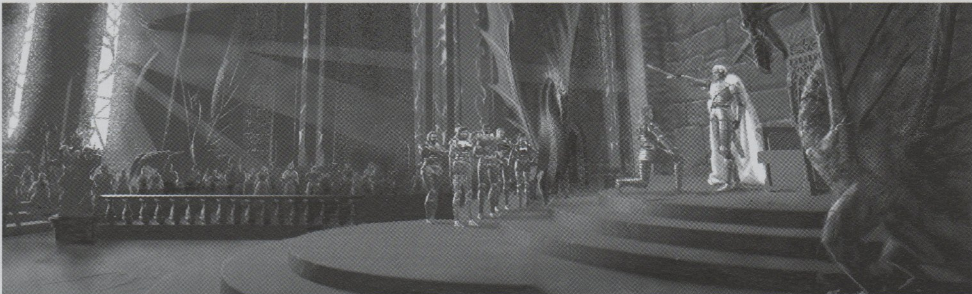
Der heilige Orden wurde von Arthus am Ende des langen Trecks gegründet. Er soll das Tal schützen und den Frieden zwischen den Menschen gewährleisten. Arthus ist nicht König, sondern Prinz, da die Freiheit das wertvollste Gut der Völker des Traums ist, und die Adeligen wollen keinen obersten Monarchen, um Ihr Leben zu leiten. Komplexe Allianzen bestimmen die Beziehungen zwischen den Gemeinschaften, und die Drachenritter sollen beraten und nicht befehlen.

Die Drachen sind die Verbündeten der Ritter und nicht ihre Diener. Gäbe es einen Herrscher, so würden dies zweifellos die Ergeborenen sein. Das Auftauchen von Harssk hat die Drachen jedoch überzeugt, den sterblichen Völkern zu vertrauen.

Anfangs gab es sechzehn Drachenritter. Drei Erstgeborene sind mit ihren Verbündeten in Schlachten gegen die Horden von Saur Krakham umgekommen. Ein vierter Ritter, der treulose Haagen von Diakonov, wurde verbannt und seines Titels enthoben, und sein verbündeter Drache, der Drache der Hölle, ist ihm ins Exil gefolgt.

Heute besteht der Orden der Drachenritter aus zwölf Mitgliedern:

- Arthus von Erwyndyll, Drachenprinz, und Heleios, Drache des Lichts
- Khuru der Seneschall und Smargadath, Drache des Rubins
- Tanathya Hyrenapth und Morgared, Drache des Mondes
- Herg nach Drakhonen und Cragor, Drache der Erde
- Formar Thain von Hav'shal und Kernalwyn, Drache der Ozeane
- Chelhydra von Balgair und Turrut, Drache des Korallen
- Sylvan von Sygill und Gulesiame, Drache des Ebenholzes
- Alexandre von Egregalionne und Jamatersul, Drache der Sonne
- Hellaynea D'Artica und Ymirsban, Drache des Eises
- Chen Laï und Archabesh, Drache der Wolken
- Klarr Streuptsich und Saridon, Drache der Bronze
- Werner von Wallenrod und Maraach, Drache des Feuers



Chronik der Helden

Werner von Wallenrod



Sie sind Werner, Sohn von Axel von Wallenrod, alter Drachenritter des Langen Trecks. Axel wurde von einem seiner Pairs feige ermordet, dem Verräter Haagen von Diakonov. Ihre Mutter, Dame Maryann, ist nach dem Tod ihres Mannes aus Kummer gestorben. Sie sind vom Säuglingsalter an von einem Bediensteten Ihres Vaters auf einem Bauernhof aufgezogen worden. Sie haben Ihr Erbe und Ihr Recht verlangt: Diakonov wurde wegen seines Verbrechens verbannt. Von jetzt an tragen Sie den Ring des Feuers der Wallenrod, der das Bündnis Ihres Hauses mit der Clique des Feuerdrachens, dem mächtigen Maraach, darstellt.

Ihr Status wird jedoch umstritten, denn Maarach ist seit Axels Tod nicht wieder erschienen, und ohne die Unterstützung des Ergeborenen können Sie nicht behaupten, ein echter Drachenritter zu sein.

Daher sind Sie entschlossen, den grossen Feuerdrachen zu finden und das Bündnis zu erneuern. Damit können Sie sich beim geheiligten Turnier der Hüter des Tals um den Titel des Drachenprinzen bewerben.

Sie sind ein junger, 18-jähriger Ritter mit solidem Körperbau. Sie sind ein guter Kämpfer, müssen jedoch noch viel lernen, um ein echter Ritter zu werden. In Ihnen fliesst das Blut des Träumers, was Ihnen einige Fähigkeiten im Bereich der Zauberkunst verleiht. Ihre Kenntnisse sind jedoch diejenigen eine Neulings, und Ihr Können ist gegenüber demjenigen eines echten Hexenmeisters beschränkt.

Maraach, der Drache de Feuers



Man sagt, er sei der erste Sohn des Grossen Drachens. Maraach ist der Stärkste aller Drachen, und seine Wutausbrüche sind von allen gefürchtet, einschliesslich seiner Brüder. Seine Clique lebt in der Nähe der Vulkane im Süden des Tals. Wie seine Brüder ist auch Maraach mit einem Element des Traums verbunden und kann ein zerstörendes Feuer spucken, dem nichts widersteht.

Maraach ist kurz vor der Ermordung seines Verbündeten Axel von Wallenrod verschwunden, aber niemand weiss, warum. Seine Brüder glauben, dass er immer noch am Leben ist, aber nur der Träumer kennt die Wahrheit.

Mahyrd Cariachand

Mahyrd Cariachand ist Herzog von Eragg und besitzt eines der grössten Güter des Tals. Er ist ein einflussreicher Adeliger und ein gefürchteter Krieger.

Aus mysteriösen Gründen hat Cariachand Werners neuen Status in Frage gestellt. Wie soll er den Drachenrittern vertrauen, wenn sie in ihren Reihen einen Bauern dulden, Verbündeter eines Drachens, der vor zwanzig Jahren verschwunden ist ? Der junge Wallenrod muss sich erstmal bewähren , bevor er sich als echter Ritter bezeichnen kann !



Der Herzog von Eragg möchte die Tochter von Arthus heiraten, der jedoch glaubt, das dies nicht nur aus Liebe ist. Die Ambition Cariachands scheint grenzenlos zu sein, und er hat immer mehr Anhänger unter den Adeligen des Tals.

Arthus von Erwyndyll



Arthus ist der Hüter des Tals, der Drachenprinz. Sein Verbündeter ist Heleios, der Drache des Lichts, der weiseste seiner Rasse.

Arthus hat aus Werner einen Ritter gemacht. Er ist überzeugt, dass er der Erbe seines Freunds Axel von Wallenrod ist, und will ihn voll unterstützten.

Arthus ist der Urheber des Langen Trecks, der vor mehr als dreissig Jahren zahlreichen Völkern ermöglicht hat, der Bedrohung der Orks zu entkommen. Er ist achzig Jahre alt, hat jedoch Elfenblut in seinen Venen, das ihn vor den Spuren der Jahre schützt. Er hat eine Kusine seines Freunds Axel geheiratet, mit der er einen Sohn und eine Tochter hat.

Die Krone des Drachenprinzen beginnt, auf dem Kopf von Arthus schwer zu werden. Daher haben Heleios und seine Brüder beschlossen, seinen Nachfolger anlässlich des heiligen Krönungsturniers zu ernennen, an dem die Drachen und ihre Verbündeten teilnehmen.

Arthus nimmt manchmal den konventionellen Turnieren teil, aber nur selten an Lanzenstechen. Der Lange Treck hat tiefe Verletzungen in ihm hinterlassen, und er ist nicht sehr kriegslustig.

Die Prinzessin Carmina



Sie ist die Tochter des Drachenprinzen. Karmina ist ein ausserordentlich hübsches junges Mädchen von siebzehn Jahren. Ihre Blutsverwandschaft mit den Elfen macht sie noch reizender. Zahlreiche Ritter möchten sie erobern.

Obwohl sie sehr zerbrechlich erscheint, hat Karmina einen starken Charakter. Der Herzon von Eragg möchte sie heiraten. Bisher war ihr Vater Arthus eher zurückhaltend, aber der Druck der Verbündeten von Cariachand wird immer stärker.

Der Grossmagier



Die geheiminsvollste Persönlichkeit des Tals. Keiner weiss, woher er kommt oder kennt seinen richtigen Namen. Er ist es, der um das Tal herum die riesige Mauer gebaut hat, die die Invasion der Orks verhinderte. Er hat eine unermessliche Macht: man sagt, dass er sich mit dem Grossen Drachen unterhalten kann. In ihm fliesst das Blut des Träumers.

Der Grossmagier ist ein Verbündeter des Drachenprinzen Arthus von Erwyndyll und sorgt für den Frieden im Tal. Seit dem Tod von Axel von Wallenrod sieht man ihn jedoch immer seltener, da er mit einer geheimnisvollen Aufgabe beschäftigt zu sein scheint.

Jetzt ist er jedoch wieder da, um dem jungen Werner zu helfen. Grosse Ereignisse sind in Vorbereitung, und Werner scheint dabei eine Hauptrolle zu spielen. Der Grossmagier muss auf alles achtgeben, damit die Zukunft des Traums gesichert ist.

Hellaynea d'Artica

Hellaynea ist die Nachkommin einer der Drachenritter. Ihr Verbündeter ist Ymirsban, der Drache des Eises.



Ihre Familie wurde vom Schicksal nicht erspart: viele ihrer Vorfahren sind bei Turnieren umgekommen. Trotzdem ist Hellaynea eine optimistische junge Frau, die keinen Gegner zu fürchten scheint. Trotz ihres jungen Alters ist sie eine gefürchtete Kämpferin.

Hellaynea hat Werner unterstützt, als er unter den Drachenrittern akzeptiert wurde, und sie hat sich gegen den Verrat von Diakonov gewehrt. Sie hat eine kleine Schwäche für Werner und möchte ihm helfen, den Platz seines Vaters zu besetzen.

Crédits

Chef de projet
Maurice Choucroun

Scénariste
Bruno Martin d'après une histoire originale de François Marcela-Froideval

Designer
Bruno Martin

Programmeurs
Frédéric Sarlin
Fabrice Decroix
Jacques Gérard

Infographistes
Franck Sitbon
François Déon
Laurent Russo
David Bercier
Pierre Roux
Eric Marradi
Olivier Hoche
Thierry Carrado
Claudine Roussard Vignes

Graphiste 2d et mappeur
Pascal Poirier

Infographistes 3d temps réel
Pascal Garro
Sébastien Bertin

Moteur 3D
Equipe Recherche & Développement

Dialoguistes
Antoine Lacroix
Bruno Martin

Producteurs éxécutifs
Emmanuel Forsans

Producteur
Jean-Martial Lefranc

Musique et bruitages
Pierre Estève
Effets sonores additionnels :
Shooting Star

Assistante de production
Anne D'Aniello

Interface
Annick Le Hene

Livret & Packaging
Eliane Fiolet
David Levy
Bruno Martin
David Bercier

...

Equipe de la forêt

Responsable
Nicolas Bonvalet
Assistante de production
Isabelle Penven
Infographistes
Bertrand Carduner
Franck Letiec
Denis Bryant
Régis Carlier
Laurent Baudet
Gregory Leborgne
Laurent Bretonnière
Thierry Roger
Frédéric Vico
Henri Gonzalez
Cédric Taillefer

Traduction anglaise des dialogues
Liam Gavin

Traduction allemande des dialogues
Christian Stonner
Beate Ulman-Cerda

Responsable Marketing
Andreas Stock

Responsable testeurs
Jean-Luc Hadi

Testeurs
Dominique Roux
Christophe Nguyen
Loïc Claveau
Vincent Meoc
Franck Signes
Jean-Joseph Garcia

Participation
Rachid Mekaoui
Jean-Marc Villeneuve
Chanh Ly
Olivier Orlianges
Thibaud De La Touanne
Noël Morrow
Emmanuel Sinquin
Sophie Legrand
Laurent Paigne
Anne Devouassoux
Philippe Bayle
Elise Bagarry
Giovanni Mazza
Jean-Baptiste Merland
Alexandre Dazelle

Une production Cryo Interactive Entertainment

Avertissements

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leur enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Warning

To be read before any use of a video game by yourself or your child

Certain people are likely to have epileptic fits or lose consciousness when looking at certain types of flashing lights or frequently seen elements in our daily life. Such persons run the risk of fits whenever they watch certain television pictures or when they play certain video games. These phenomena may occur even when the person concerned has no previous medical history or has never been confronted with an epileptic fit.
If you or a member of your family has already shown symptoms linked to epilepsy (fits or loss of consciousness) in the presence of light stimulations, please consult your doctor before any use.
We advise parents to be attentive to their children when they play video games. If you or your child shows one of the following symptoms: vertigo, problems of vision, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, problems of direction, involuntary movement or convulsion, please immediately stop playing and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO BE TAKEN IN ALL CASES FOR THE USE OF A VIDEO GAME

Do not sit too close to the screen . Play at a good distance from the television and as far as the extension cord allows. Preferably use video games on a small size screen. Avoid playing if you are tired or short of sleep. Make sure you are playing in a well lit room. During use, take breaks of ten to fifteen minutes every hour.

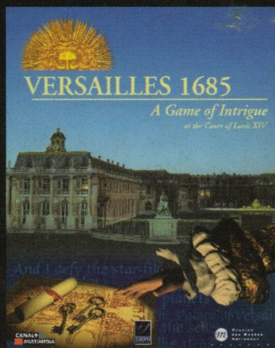
Epilepsiehinweis

Unbedingt durchlesen, bevor Sie oder Ihr Kind ein Video-Spiel beginnen

Bestimmte Personen können von Fallsuchtanfällen heimgesucht werden oder das Bewusstsein verlieren, wenn sie bestimmte Arten von Blinklichtern oder sonstige, in unserer täglichen Umgebung häufig vorhandene Elemente sehen. Diese Personen laufen Gefahr, Anfälle zu haben, wenn sie bestimmte Fernsehbilder sehen oder Video-Spiele spielen. Diese Erscheinungen können auftreten, selbst wenn die Person medizinisch nicht vorbelastet ist oder noch nie mit einem Fallsuchtanfall konfrontiert war.
Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtanregungen bereits Fallsuchtsymptome bemerkt haben (Anfall oder Bewusstseinsverlust), wenden Sie sich bitte vor jeder Verwendung an Ihren Arzt.
Wir empfehlen den Eltern, auf Ihre Kinder achtzugeben, wenn sie mit einem Video-Spiel spielen. Sollten bei Ihnen selbst oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten: Schwindelgefühl, Verschwommenheit, Augen-oder Muskelanspannungen, Bewusstseinsverlust, Orientationsstörung, unkontrollierte Bewegung oder Krampf, sofort mit dem Spielen aufhören und sich an Ihren Arzt wenden.

IN JEDEM FALL BEI DER VERWENDUNG EINES VIDEO-SPIELS ZU TREFFENDE VORKEHRUNGEN

Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in einem angemessenen Fernsehabstand und so weit entfernt, wie das Anschlusskabel es zulässt. Verwenden Sie die Video-Spiele möglichst auf einem kleinen Bildschirm. Wenn Sie müde sind oder unter Schlafmangel leiden, sollten Sie nicht spielen. Sich vergewissern, dass der Raum während des Spiels gut beleuchtet ist. Legen Sie nach jeder Stude zehn bis fünfzehn Minuten Pause ein.


VERSAILLES 1685
A Game of Intrigue